MEDUSA GAMES



JUNGFRU-HOLMEN

ETT ÄVENTYR TILL DRAKAR OCH DEMONER RETRO

ORD: JÖRGEN KARLSSON BILD: NIKLAS BRANDT

Ett äventyr till Drakar och Demoner Retro
Antal spelare: 1 spelledare och 3-5 spelare
Speltid: 1 spelkväll
Ord och kartor: Jörgen Karlsson
Bild: Niklas Brandt

Bakgrund

En sjömil utanför fiskesamhället Briskeby ligger Jungfruholmen. Enligt legenden flydde en ung baronessa (jungfru) med en man av folket till holmen för att hon inte ville bli bortgift till en hemsk greve. Baronessans trolovade fann oturligt nog de älskade och i sin vrede dräpte greven dem båda. Baronessan gick ett särdeles grymt öde till mötes då hon dränktes med grevens händer runt sin nacke. Efter detta sades det att holmen var hemsökt av den Blå jungfrun som hyser hat mot allt levande. Att bestiga holmen blev tabu och med åren har fiskarna i området lärt sig att undvika Jungfruholmen som pesten.

Äventyrets inledning

Rollpersonerna befinner sig i Briskeby. I den lilla hamnen råder stor uppståndelse där en skara bybor har samlat sig. Undersöker rollpersonerna vad som står på får de veta att fiskarna har sett hur fiskaren Thamo tillsammans med dottern Mieva landstigit på Jungfruholmen och har därefter inte återvänt. Thamos fru Rianda är förtvivlad och vill att fiskarna ordnar en räddningsexpedition men de skakar räddhågsna på huvudena.

Gråtande vänder hon sig till rollpersonerna om hjälp. Hon kan inte erbjuda dem någon belöning och vet inte säkert varför Thamo och Mieva landsteg på holmen, kanske var det för att leta efter baronessans halssmycke i guld som är infattad med en väldig blå safir.

Legenden om Jungfruholmen

Legenden om hur Jungfruholmen fick sitt namn känner varje bybo i Briskeby till. Det krävs inte mycket av rollpersonerna för att någon skall berätta för dem om baronessan och det tragiska ödet som hon gick till mötes på holmen. Spelledaren bör trycka på två saker i denna tragiska berättelse, att holmen är hemsökt av den Blå jungfrun och smycket som kallas Havsägget.

Havsägget


Havsägget

Havsägget är ett mästertillverkat halssmycke bestående av en guldkedja med en slipad rund blå safir (värde 1750 sm). Halssmycket har haft många ägare genom åren och myten säger att de alla har gått ett grymt öde till mötes. Den sista kända ägarinnan av halssmycket var en baronessa som dräptes av sin trolovade på Jungfruholmen.

Information om halssmycket bör av spelledaren ges frikostigt för att locka rollpersonerna att bege sig ut till Jungfruholmen. Byborna överdriver gärna och säger att safiren är stor som ett hönsägg och är en av havsguden Natratos frusna tårar.

Rykten

I Briskeby cirkulerar en mängd rykten om Jungfruholmen. Pratar rollpersonerna med byborna kan spelledaren väva in några av dessa i samtalet.

1. Baronessan som dränktes på Jungfruholmen har återuppstått som en fasansfull siren som lockar fiskare och sjömän i fördärvet när de landstiger på holmen.
2. Baronessan dränktes i en källa som finns i mitten av Jungfruholmen. Hon har nu som vandöd sin boning i en grotta i närheten av denna källa.
3. Om natten kan man se ett blått pulserande ljus från toppen av klippan på Jungfruholmen. Det är den Blå jungfrun som försöker locka skepp på grund med sin fackla med blå helveteseld.
4. Allt prat om den Blå jungfrun är ren vidskepelse. Anledningen till att ingen återkommer från Jungfruholmen är att pirater har ett hemligt tillhåll på ön.

Att köpa en båt

Vill rollpersonerna ta sig ut till Jungfruholmen så är ingen av fiskarna villig att låna ut sin fiskebåt till dem. Däremot är två av dem villiga att sälja

en till dem. Gamle Brilack (Förhandla 55%) är villig att sälja sin väderbitna segeleka som enligt honom må se sliten ut men fortfarande har några år kvar innan den måste kasseras. Den andre båtsäljaren heter Harland Trosse (Förhandla 45%) som har en halvårsgammal segeleka till försäljning. Harland påpekar gärna hur fin hans nya eka är jämfört med Brilacks gamla skorv.

Sjökunnighet (+20%): Ett lyckat färdighetsslag avslöjar att båda ekorna är i sjödugligt skick. Den enda skillnaden är att Harlands eka är mer strömlinjeformad och borde vara litet snabbare.

Övrigt: Grundpriset för en segelbar eka är 350 silvermynt. Rollpersonerna bör förhandla om priset.

Sjömannen

Om ingen av rollpersonerna har färdigheten Sjökunnighet så bör de anställa någon som kan segla och sköta segelekan åt dem.

Efter någon timmes letande erbjuder sig en sjöman som heter Wojkutt att följa med dem till Jungfruholmen. Han vill ha 200 silvermynt för besväret och stannar vid ekan efter att rollpersonerna har landstigit på holmen.



Wojkutt

WOJKUTT		
GE	**Värde**	**Övrigt**
STY	14	SB: -
FYS	13	KP: 27
SMI	10	Förflyttning: L8
PER	12	Strid avstånd 20%
PSY	6	Strid obeväpnad 30%
INT	10	Strid närstrid 42%
KAR	8	

Vapen och rustning
Huggare, skada 2T6
Läder, RV 2

Färdigheter: Finna dolda ting 40%, Första hjälpen 40%, Rörlighet 70%, Simma 35%, Sjökunnighet 70%.

Byäldsten

Om rollpersonerna inte vill försöka rädda Thamo och Mieva utan någon form av ersättning eller om de inte blir lockade att leta efter Havsägget så kommer de sent på kvällen att få besök av byäldsten Rilke. Han tycker att det är fy och skam att ingen i byn har modet att rädda Thamo och Mieva.

Rilke erbjuder rollpersonerna 500 silvermynt om de kan ta reda på vad som har hänt med de båda försvunna. Dessutom kan han låna ut sin gamla segeleka till dem. Rilke anser dock att han själv är för gammal för att följa med ut till Jungfruholmen.

Seglatsen

För att lätta ankar och hissa segel krävs ett mycket enkelt (+30%) färdighetsslag Sjökunnighet. Klarar rollpersonerna inte av detta själva kommer Wojkutt att erbjuda dem sina tjänster.

Väl ute till havs friskar vinden till och blåser rollpersonernas segeleka rakt mot Jungfruholmen. När ekan befinner sig ungefär halvvägs mellan fastlandet och holmen kommer den att attackeras av en jättebläckfisk som försöker klättra upp i ekan och slita alla ombord ner i havet.

Sjökunnighet (-20%): Ett lyckat färdighetsslag avslöjar små bläckfläckar i vattnet. Det är ett säkert tecken på att en jättebläckfisk förbereder ett anfall. Upptäcks fläckarna är det lätt att styra åt sidan och helt undvika jättebläckfisken som istället får leta efter att annat byte.



Jättebläckfisken anfaller

JÄTTEBLÄCKFISK		
GE	**Värde**	**Övrigt**
STY	20	SB: +5
FYS	20	KP: 40
SMI	15	Förflyttning: S10/L2
PER	8	Tentakel* 75%, skada 1T6
PSY	5	Bett** 40%, skada 2T6
INT	5	
KAR	3	

Färdigheter: Simma 100%.

Förmågor: Spruta bläck (under vatten kan jättebläckfisken spruta ut ett bläckmoln som det inte går att se igenom med en diameter på 10 meter).

* Jättebläckfisken kan anfalla med 2 tentakler varje stridsrond.
** Jättebäckfisken kan bara bita offer som hamnat i vattnet.

Sanningen om Blå jungfrun

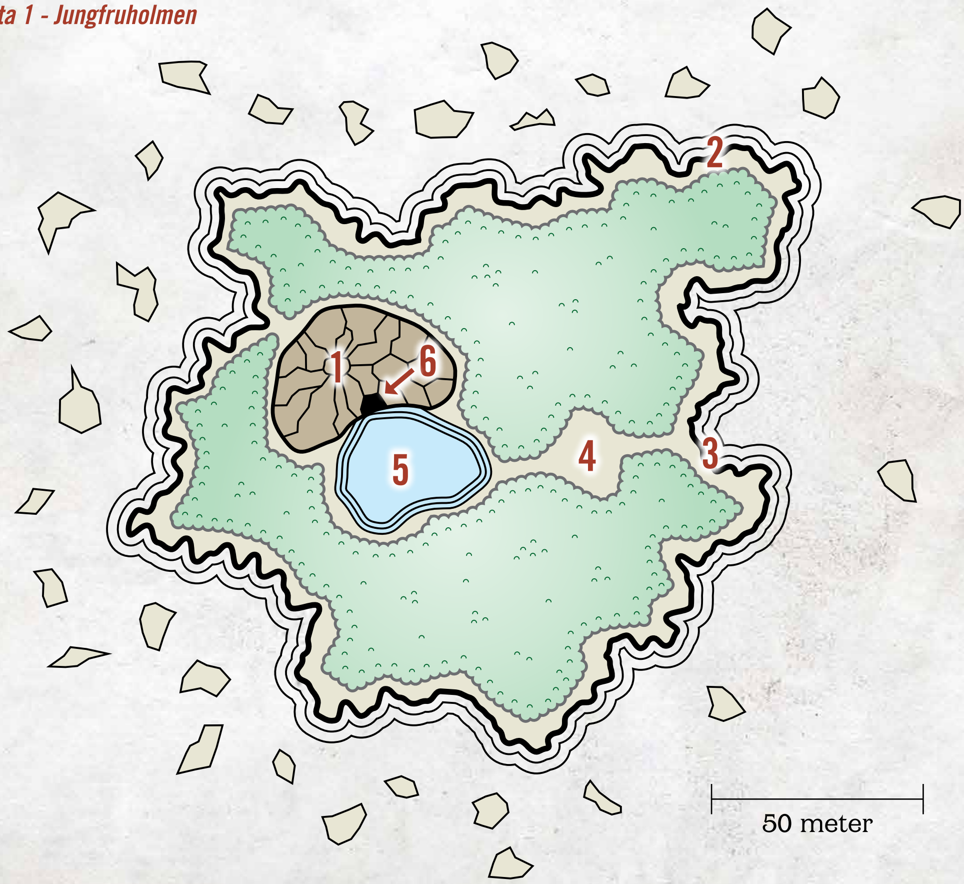
Trots alla rykten i Briskeby om den Blå jungfrun har hon aldrig existerat. Istället är en grupp fisklingar anledning till alla som genom åren har försvunnit på Jungfruholmen. Fisklingarna bosatte sig på holmen en tid efter att baronessan dräptes och har därefter försvarat den mot alla inkräktare. Över allt annat vill fisklingarna behålla sin hemlighet så att de kan leva sina liv i fred från andra varelser.

Jungfruholmen

Själva Jungfruholmen är liten ö som inte är mer än cirka 150 meter från strand till strand. Förrädiska rev finns runt holmens södra, västra och norra delar men den östra delen är relativt revfri. På ön växer en hel del buskar och träd som tillsammans bildar en liten skog.

Det mest utmärkande på holmen är en klippa som sticker upp över trädtopparna på den västra sidan. Mer okänd är källan i mitten av holmen.

Karta 1 - Jungfruholmen



1. Klippan

På den västra sidan av holmen reser sig en tio meter hög kal klippa. Från havet går det att se att många sjöfåglar har sina bon på klippan och att från den skulle en spanare ha god uppsikt över hela holmen och havet.

2. Skeppsvraket

Gengångare



I det nordöstra hörnet av holmen ligger ett övergivet upp och nervänt skeppvrak. Från havet går det att se ett stort hål i skeppets skrov. Vraket verkar ha legat på holmen i några månader och det finns inga tecken på att en eventuell last har räddats. Landstiger rollpersonerna på holmen kan de välja att undersöka vraket. Vad de inte vet är att det finns fyra sjömän i skeppsvraket som har dött drunkningsdöden och återuppstått som gengångare. De går till anfall om rollpersonerna kommer för nära. Om rollpersonerna besegrar gengångarna kan de i ro leta igenom vraket.

Finna dolda ting (+20%): Det mesta av lasten har gått förlorad men följande föremål kan hittas och är i tillräckligt gott skick för att användas:

- En amfora med vin (20 liter)
- En stor sköld
- En trälåda med 50 pilspetsar
- Ett tio meter långt rep
- En guldarmring (värde 300 sm)
- 7 brynstenar
- En lykta (saknar lampolja)

GENGÅNGARE

GE	Värde	Övrigt
STY	18	SB: +3
SMI	7	KP: 36
PER	7	Förflyttning: L6
PSY	7	Strid avstånd 27%
INT	7	Strid obeväpnad 44%, 1T3
KAR	7	Strid närstrid 58%

Färdigheter: Rörlighet 56%.

Gengångarna har inga vapen eller rustningar. De strider med obeväpnad strid.

3. Thamos segeleka

På den östra stranden finns Thamos segeleka uppdragen på land. I ekan finns ett segel, ett fiskenät, två åror och ett ankare.

Finna dolda ting: Den som undersöker skrovet litet mer noggrant kan finna ett hål i botten. Vänds ekan upp och ner finns det tydliga tecken på att den nyligen har åkt på ett rev och tagit stor skada.

Finna dolda ting (+30%): I skogen finns det en liten stig som leder mot holmens centrala delar.

4. Gläntan

Ungefär 20 meter från stranden finns en liten glänta i skogen. I gläntan finns Thamos uppsprättade kropp spetsad på en påle. Under kroppen finns en stor pöl med torkat blod. Det är fisklingarna som dräpt Thamos och lämnat hans kropp som en varning till alla som vågar besöka holmen.

5. Källan

Nästan i mitten av holmen finns en källa med klart vatten. Källan har en diameter på runt 25 meter och är inte djupare än att vattnet går till midjan på en normallång människa.

Finna dolda ting (-50%): Undersöks källans botten går det att finna resterna av ett människoskelett. Skulle skallen och benen (som är baronessans) samlas ihop och ges en riktig begravning kommer gudarna att le mot rollpersonerna och välsigna dem med att de efter äventyret får försöka öka sitt CL-värde i en valfri färdighet.

6. Grottöppningen

Källans vatten sträcker sig ända till foten av klippan och där finns en mörk grottöppning.

Grottan

Fisklingarnas grotta är till stora delar vattenfylld och har små platåer där golvet höjer sig över vattenytan. Alla ljusblå ytor på kartan markerar områden där vattnet är mellan 30-100 cm högt. Eftersom det är helt mörkt i grottan måste rollpersoner som saknar mörkersyn bära en fackla eller annan ljuskälla. Både manliga och kvinnliga fisklingar strider för att försvara sin stam. Kvinnliga fisklingar försöker om tillfälle ges att fly med

ynglen (barnen) ut ur grottan till säkerheten i havet. Ynglen är helt försvarslösa och kommer att vara mycket rädda när de får syn på rollpersonerna.

7. Vaktrum

I detta grottrum finns alltid två manliga fisklingar på vakt. Skulle det bli strid försöker en fiskling att fly mot stora sovgrottan (12) för att varna Oaeo medan den andre strider till sista blodsdroppen.

8. Lilla sovgrottan

I denna grotta sover en manliga, två kvinnliga och fem fisklingsyngel. Om rollpersonerna för mycket oväsen när de strider med vakterna (se 7) så vaknar de. Mannen och kvinnorna kommer att försöka försvara ynglen medan de flyr genom flykttunneln (9).

9. Flykttunneln

Under vattenytan i den lilla sovgrottan finns en flykttunnel till havet. Ungefär i mitten av tunneln finns en platå där det går att andas frisk luft.

10. Fångvaktaren

Här finns en ovanligt fet fiskling som vaktar Mieva. Skulle han bli attackerad greppar han fången och använder henne som sköld i ett försök att ta sig helskinnad till de andra.

11. Mieva

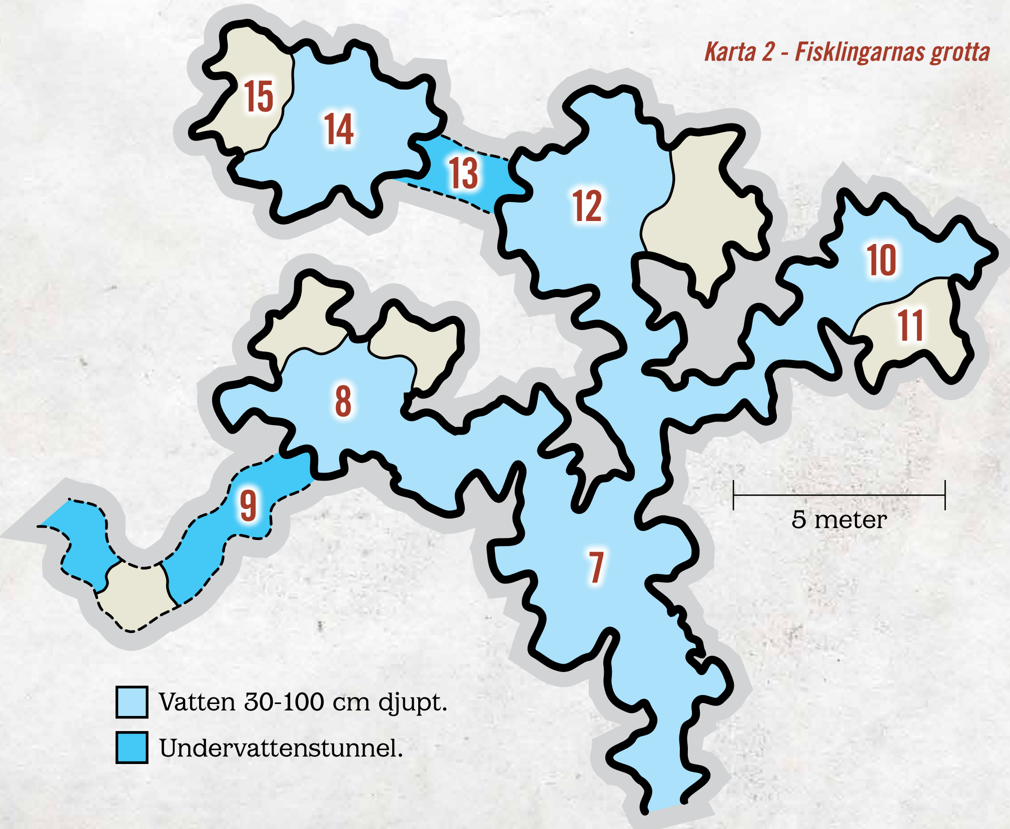
På en liten våt platå ligger Mieva och huttrar av köld. Hennes kläder är slitna i trasor och hon är bunden till händer och fötter med slitstarka alger.

Mieva är mycket traumatiserad av allt som hänt henne och kan inte tala. Om hon blir tillsagd kan hon för egen kraft gå i en riktning som rollpersonerna pekar ut. Mycket mer klarar hon inte av att göra.

12. Stora sovgrottan

I denna grotta sover Oaeo, två manliga, fem kvinnliga och elva fisklingsyngel. Lyckades vakten (se 7) fly undan rollpersonerna har denne väckt alla och varnat dem för inkräktarna i grottan. Oaeo kommer då att greppa sin treudd och leda män-

Karta 2 - Fisklingarnas grotta



nen i ett försök att driva ut rollpersonerna. I ett hörn av rummet finns fisklingarnas matförråd. Det består av sex färska torskar.

13. Undervattenstunnel

Finna dolda ting (-10%): Under vattenytan i stora sovgrottan finns det en liten grottöppning som genom en undervattenskorridor leder till en hemlig bönegrotta (14).

14. Undervattenstunnel

I denna bönegrotta lever fisklingarnas schaman. Hon är en gammal kvinna som är alldeles för skröplig för att kunna göra fysiskt motstånd mot rollpersonerna. Istället försöker hon med tecken och armrörelser visa att rollpersonerna skall lämna bönegrottan som de vanhelgar med sin blotta närvaro.

15. Aoa-statyn

Mot den nordvästra väggen står en grovt huggen staty föreställande fisklingarnas gudinna Aoa. Runt halsen på statyn hänger Havsägget som utstrålar ett svagt blått ljus. Fisklingarnas ser smycket som en gåva från gudinnan Aoa och var ett tecken på att de skulle bosätta sig på Jungfruholmen. Fisklingarnas skulle bli mycket upprörda om Havsägget skulle bli stulet.

Tillbaka till Briskeby

När rollpersonerna har hittat Mieva kan de återvända till Briskeby. De bör även ta med Thamos kropp så att den kan begravas enligt hans släkts traditioner. Har de inte stridit mot jättebläckfisken kan den få en ny chans. Byborna kommer att bli mycket glada över att rollpersonerna räddat Mieva och bjuda på ett litet gille i byns värdshus där hjältarna får äta och dricka så mycket de vill. Byborna är mycket intresserade över att höra om rollpersonernas äventyr på Jungfruholmen.

Om rollpersonerna har blivit utlovad en belöning kommer byäldsten Rilke att överlämna den under kvällen.

Epilog: Den nattliga räden

Om rollpersonerna stal Havsägget från fisklingarna kommer de män som överlevde vilja ta tillbaka denna heliga relik. Fisklingarna kommer att slå till efter gillet (under natten) genom att smyga sig in i rollpersonernas rum för att stjäla tillbaka Havsägget. Blir de upptäckta uppstår en strid på liv och död.





Fisklingar

Fisklingar är en humanoid ras som har ett fiskliknande huvud och en kropp som är täckt av blå- och silverskimrande fjäll. De har fenor som gör att de kan simma snabbt i vatten och dyka mycket djupt.

Fisklingar är nattlevande varelser och går mycket ogärna utomhus eller upp till ytan så länge solen skiner. De är jämfört med andra raser primitiva och kan bara tillverka enkla stenvapen.

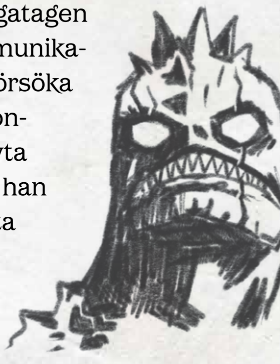
Gemensamt för alla fisklingar är att de tillber Aoa, havets och nattens gudinna. Till sinnet är fisklingar fredliga om inte deras hem eller stam hotas av fiender. De kommunicerar med varandra på ett konstigt språk som för andra är helt obegripligt.

FISKLING		
GE	**Värde**	**Övrigt**
STY	12	SB: -
FYS	10	KP: 22
SMI	8	Förflyttning: L6, S20
PER	10	Strid avstånd 36%
PSY	10	Strid obeväpnad 46%
INT	8	Strid närstrid 50%
KAR	8	Naturligt skydd: Fjäll RV 2
Vapen* Stenklubba eller Stenspjut, skada 2T6-1		
Färdigheter: Finna dolda ting 36%, Rörlighet 46%, Simma 100%.		
Förmågor: Mörkersyn, Vattenandning, Vattensyn.		
* Bara manliga fisklingar är beväpnade.		

Oaeo

Oaeo är fisklingarnas ledare. Han är högt aktad av sin stam då han under en nattlig räd mot fastlandet stal en treudd som han nu svingar med dödlig precision. För att vara fiskling är Oaeo välvuxen och är minst huvudet högre än alla andra.

Skulle Oaeo bli tillfångatagen kommer han trots kommunikationssvårigheterna att försöka förhandla med rollpersonerna. Han är villig att byta sitt liv mot Mievas men han kommer hellre dö än låta rollpersonerna stjäla Havsägget.



Oaeo

OAEO		
GE	**Värde**	**Övrigt**
STY	16	SB: +1
FYS	15	KP: 31
SMI	10	Förflyttning: L6, S20
PER	10	Strid avstånd 40%
PSY	12	Strid obeväpnad 60%
INT	10	Strid närstrid 70%
KAR	6	Naturligt skydd: Fjäll RV 2
Vapen Treudd, skada 3T6		
Färdigheter: Finna dolda ting 40%, Rörlighet 60%, Simma 100%.		
Förmågor: Mörkersyn, Vattenandning, Vattensyn.		